# AR 游戏叙事：一个视听新媒体与 AR 黑科技融合的产物——以韩剧《阿尔罕布拉宫的回忆》为例

**摘　要**：韩剧《阿尔罕布拉宫的回忆》中所采用的 AR 游戏叙事实现了虚拟游戏世界与现实世界的无缝连接和交互模式，是一次对AR技术所追求的、未来能真正实现的虚实结合、增强现实和实时交互效果的展望。相比于当下的二维视频或图片叙事，AR 游戏叙事不需要“进入”什么，而是将平日里熟悉的场所变成互动和叙事场所。可以说，对于视听新媒体而言，这种多维的、非线性的、以“场”来讲故事的叙事将为未来视听新媒体的创新和发展提供一条可借鉴、可融合的路径。

**关键词**：实时交互；AR 游戏叙事；视听新媒体

**中图分类号**：G2　　　　**文献标识码**：A

文 / 原平方　牛海荃



由安吉镐执导、宋载正编剧的奇幻爱情喜剧《阿尔罕布拉宫的回忆》于 2018 年 12 月 1 日在韩国 TVN 电视台播出。该剧讲述了游戏开发和投资公司代表刘振宇因一通神秘的电话来到西班牙，遇到了经营老旧旅馆的郑熙珠，即刘振宇所寻找的消失的 AR 游戏制作人的姐姐。此后，电视剧围绕游戏开发进程中的问题和男女主的爱情展开了叙事。相比于主题，剧中的悬念更多的是来自对 AR 技术的想象与应用。与此对应，该剧在叙事上多用闪回、倒叙、虚实结合、重复等手法。在这一过程中，剧中的时空设定不同于常见的过去、当下的古今式二分法或科幻片的平行时空，而是结合游戏与现实在不同条件下产生的多重叙事时空展开。剧中的 AR 游戏既是故事发生的背景，又是剧情推进的关键，可以说是视听新媒体与 AR 科技融合的产物。因此，本文将以韩剧《阿尔罕布拉宫的回忆》（下文统称《阿》）为例、围绕 AR 游戏叙事展开论述。

## 1. 什么是 AR 游戏叙事?

### 1.1 虚实结合，展望“新技术”

AR 即增强现实，是一种将真实世界的信息和虚拟世界的信息，通过电脑技术，模拟仿真后再叠加，实现“无缝”集成的新技术。无论是在 AR 游戏中还是在以 AR 游戏为创作背景的影视作品中，都因为使用 AR 技术而具备了一些相同的特性，即在叠加了虚拟现实和现实世界的信息后，具备了虚实结合、增强现实和实时交互几个基本特点。2016 年，刚上线一天就登上美国区应用商店（App store）游戏类排行首位的 AR 游戏 Pok é mon GO，其后续发展也劲头十足，成为有史以来全球用户支出最快达到 10 亿美元的现象级 AR 游戏。究其原因，最大的与众不同之处在于这是一款能对现实世界中出现的精灵进行探索捕捉、战斗以及交换的宠物养成对战类 RPG 手游。玩家可通过游戏内的训练师与现实世界进行互动。训练师的形象会随着玩家在现实世界的位置变化而在游戏地图上变化。

也就是说，玩家不再是仅仅“进入”纯游戏世界，而是能够将游戏中虚拟存在的精灵和现实世界的不同位置相结合，通过调用相机功能开启 AR 模式来进行实景捕捉。Pok é mon GO 这一举措颠覆了传统虚拟空间里的游戏方式，开启了走出游戏室、真正到现实中去玩游戏的 AR 游戏新纪元。

如果说 Pok é mon GO 作为现实中存在的 AR 游戏，还在采用较为简陋的相机扫描方式实现 AR 功能，那么在韩剧《阿》中，则有了跨越式发展，只要凭借一对轻薄的隐形眼镜，就能随时随地进入 AR 游戏，且功能也不再是简单的捕捉，不但场景多样，而且兼具收集、打斗、对话等多种功能。NPC 丰富且能和现实人物同处诸如酒馆、街道、广场等场景，能利用现实道具做出相应的反应。倘若 NPC 跳在汽车上，你还能看到汽车玻璃四溅的情形。当然，通过隐形眼镜看到的游戏世界中的事物，其实并不会对现实世界造成真正的破坏。这便是剧中所展望的 AR 游戏的高明之处——实现了虚拟游戏世界与现实世界的无缝连接和交互模式，可以说展望了未来 AR 技术所追求的真正的虚实结合效果。

### 1.2 增强现实，代入“新场景”

韩剧《阿》中戴上隐形眼镜能看到增强现实的设定简单易操作，让游戏场景的进入操作提高了效率。究其原理，眼镜本身只是游戏视觉的输出终端，它所传递的

叠加了虚拟物象的现实影像的真实度完全取决于后台的系统。值得赞叹的是剧中的后台系统设定中，已经实现了对实景中某些物体的精确识别，进而达到“契合触发”的效果。例如，开头第一集刘振宇在西班牙的街道上第一次进入游戏时，持刀武士落在了现实实景的汽车上，并发动攻击，汽车出现了被砸碎的效果，而现实汽车却并未受损。这种足能以假乱真的真实场景和效果让玩家真正实现沉浸式体验。这需要系统对这辆车的车型、品牌、颜色、甚至停靠位置进行综合识别，满足以上几种关键要素之后，才能触发武士下落车身的影像。此外，剧中玩家能够在特定的现实场景中按照指示操作获得自己的“武器”，例如在餐馆的洗手间内镜前将拉环拉出到一定位置时，会触发铁剑下降，并实际拿取亦是同理。

剧中游戏里每一次进入的“新场景”也根据地点而异。如在西班牙的游戏场景设定是 15 世纪的格拉纳达，在韩国则是著名的光华门广场，NPC 也从中世纪骑兵变成了韩服武士，从服饰、武器、动作都有所变化，与现实极高的贴合度也使场景代入感极强。

### 1.3 实时交互，培养“新受众”

Pok é mon GO 除了对 AR 新技术的应用之外，其独具一格的实时交互模式也吸引了一批追求社交性的“新受众”。例如，在精灵蛋的孵化玩法中，设定了玩家必须保持 10km/h 以下的速度，同时还要符合一定的公里数，如此一来玩家就不得不走出户外，突破了“宅男”“宅女”的游戏定式，打造出全新的移动游戏方式。而走出去只是解放宅文化的第一步，Pok é mon GO 还通过神奇宝贝碰在一起实现宠物交换或对战，进而密切了人们在现实生活中的社交行为。与此同时，为避免某一场景玩家过于密集可能造成的隐患，Pok é mon GO 还在技术层面上设定了基于 LBS 的人流聚集与人流控制计划等。

韩剧《阿》也同样运用到这种实时交互，并将这种实时交互进一步深化。如提高了游戏的互动性，玩家之间可以通过选择结盟和对战来推进游戏进程。在这一过程中，不仅玩家之间能对话，玩家更能直接与游戏中的 NPC 对话，交付任务中获取的物品。而且，由于剧中游戏对抗升级过程没有捷径可走，只能和真实玩家或是虚拟 NPC 扎扎实实的搏斗，因此同样能 一改“宅”文化风气，让玩家走出户外，借游戏社交提高了玩家在现实中的互动。且对抗中的搏斗不同于以往游戏的纯虚拟状态，反而因其在真实环境中的实操性，得以真正提高玩家现实中的身体素质和战斗力，帮助玩家强身健体。这种实时交互覆盖了游戏与现实的互动、玩家之间的互动，玩家个人精神与身体的互动，从电视剧到游戏，都培养了一批“新受众”。

## 2. 韩剧《阿尔罕布拉宫的回忆》里 AR 游戏叙事的具体应用和效果

### 2.1 AR 游戏叙事所营造出的“四个时空”

电视剧叙事时空主要有顺序、倒叙和交叉式叙述三大类。其中交叉式又可分为单线、双线、多线甚至辐射式、套层式等许多种类。不同于常见的过去、当下的古今式二分法或科幻片的平行时空，韩剧《阿》凭借 AR 技术，在游戏与现实的图景上构筑了多重叙事时空。当虚拟遇上了现实，好玩有趣的同时世界开始真假难辨，其看点也正在于此。

剧里至少有 4 个时空，为了明确表述剧中 4 个时空的特点，下面将按 1—4 的顺序逐一分析玩家将在何种状态下进入对应世界，以及隐于其后、由这 4 个世界构成的 AR 游戏叙事是如何推进的。

世界 1 即纯现实世界，是未进入游戏时的现实世界，也是游戏世界诞生的基础，相对较好理解。

世界 2 是现实 + 虚拟的正常游戏世界，也即 AR 世界，是基于世界 1 而诞生的。进入世界 2 的玩家需要带上游戏专用隐形眼镜，在这里玩家与 NPC 同在，玩家本身兼处于 1、2 世界，NPC 仅存在 2 世界，不能进入 1 世界。二者共同形成了正常运作的游戏世界。

世界 3 是出了漏洞（bug）的游戏世界。该世界常以虚拟的电闪雷鸣天气作为进入提示。在正常的游戏世界里，玩家如果进入对战，失败的一方在现实中不会死。而在世界 3 中，由于出了 BUG，对战失败的玩家在游戏里的死亡也意味着现实的死亡。死亡的玩家尽管现实中实体并不存在，却能随时随地进入到现实世界攻击其他玩家。在这个世界中，被攻击玩家即便摘下了隐形眼镜，还能看到自己在游戏中杀死的玩家，并被其所伤害，而现实世界的其他人不受影响。这意味着，世界 3 里的虚拟世界开始部分地影响到现实世界。

世界 4 是纯虚拟世界，即能脱离真实世界而存在。在这个世界中，活着的玩家进入其中就会被困在虚拟世界里，除非达到相应等级的其他玩家来解救才能回到现实世界，剧中最初消失的游戏开发者就是进入了这个世界。而死去的玩家则在这里变成了 NPC，可以在 4 个世界任意穿梭，能进入到现实世界复仇。

为了更加明确地总结 4 个世界的特点，将剧中玩家进入各个世界的条件以表格形式列于表 1。

表 1 《阿尔罕布拉宫的回忆》中玩家进入各个世界的条件

| 世界 / 条件 | 虚拟世界 | 现实世界 | 戴眼镜 | 出现 BUG，造成实际伤害 | 在 4 个世界任意穿梭 |
|---|---|---|---|---|---|
| 世界 1 | × | √ | × | × | × |
| 世界 2 | √ | √ | √ | × | × |
| 世界 3 | √ | √ | × | √ | × |
| 世界 4 | √ | × | × | × | √ |

注：“√”代表具备该条件；“×”表示不具备。

以上 4 个世界相互交错，对应着四条不同的叙事线索，并且线索之间也相互交错，互有重合。

世界 1 围绕真实世界里男主人公刘振宇与女主人公郑熙珠的爱情故事和刘振宇的工作进展——打败竞争对手、找到游戏开发者并成功开发游戏展开叙事；

世界 2 主要围绕刘振宇在 AR 游戏世界里的升级打怪之路展开，刘振宇一步步发现游戏设定的新奇之处，在游戏世界里打败了现实世界的竞争对手车亨硕，并发现了游戏升级和寻找游戏开发者之间的蛛丝马迹；

世界 3 里刘振宇在 BUG 世界里被现实世界已死的车亨硕追杀，与此同时，随着游戏级别的提高，刘振宇有能力一步步发现并铲除包括自身在内的 BUG，该世界初步完结。

世界 4 作为 NPC 们的世界，随着玩家等级的提升开始逐一解锁对应的 NPC 功能，一步步抛出关键线索，推动整个剧情的走向。因为部分 NPC 能在某种条件下具备在4个世界中任意穿梭的属性，故而最后在结尾留下悬念，刘振宇的最终去向成谜。

以上 4 个世界和四条叙事线索构成了 AR 游戏叙事的基本框架。事实上，提到 AR 游戏，就不得不对比与之相似的 VR 游戏。在 VR 游戏中，如《黑镜》第 4 季第 1 集，主角就是以意识的形式进入游戏当中，体验驾驶宇宙飞船进行星际旅行的经历。再如《头号玩家》也是通过穿戴设备进入了一个全新的世界。不同于 VR 游戏中玩家完全是以意识形态“进入”到全虚拟状态的游戏里面，AR 游戏的特点和好玩之处正在于不需要“进入”什么，而是本身所处空间即游戏所在，平日里熟悉的场所也成了游戏和叙事场所，虚实之间，熟悉变得陌生，新的世界也被创造了出来。

### 2. 2 效果：打造细分类型剧的内容新生态

TVN 是能与 KBS、SBS、MBC 三大无线台相抗衡的强势有线台，隶属于素有“韩国娱乐界的航母”之称的电影公司 CJ E&M 旗下。韩剧《阿》正是主打“内容为王”（Contents Trend Leader）的 TVN 在 2018 年度斥资 200 亿韩元（1.2 亿人命币）打造的精品韩剧之一。

TVN 有线台作为“收费频道”，虽然不像无线台那样可以覆盖到家家户户，但在节目的承载空间、受管控力度上则有相当优势，多能够突破题材、演员、布景等诸多限制，如此前的《请回答》系列就大胆采用新演员，将韩国的时代剧演出了新高度；在题材上果敢出新的《信号》《未生》则分别成了刑侦悬疑剧、职场剧的典范。而此次《阿》在剧情上主打 AR 游戏概念，巧妙采用了多重世界虚实融合的 AR 游戏叙事，达到了吸引了包括游戏粉在内的大批观众的效果。在电视剧内容制作层面则不断推动韩剧类型化，打造类型剧的内容新生态，铸造出好口碑。

## 3. 延伸与展望：视听新媒体里的 AR 游戏叙事趋势

### 3. 1 超越时空限制

视听新媒体里的 AR 游戏叙事趋势从韩剧《阿》中便可见一斑。观众看到的既是电视剧，也是一场 AR 游戏的直播。剧情推进常与 AR 游戏的设定和展开息息相关，主角能在靠 AR 技术重现的十五世纪的格拉纳达对抗中世纪骑兵，观众也能在世界各个角落的电视机、手机屏幕前观看这场韩剧化的 AR 游戏直播。可以预见，超越时空限制的信息获取将是未来 AR+ 视听新媒体的关键。未来的走在某一地看到某一物，便可以在手机甚至直接凭借植入式设备看到这一地点丰富的相关信息，包括历史事件、新闻、地图都能以你想要的方式呈现，甚至可以选择以不同视角去体验。达到了在现有基础上还原实景、真正超越时空限制的效果。

### 3. 2 营造沉浸式体验

第一视角的体验让观众感受到当时所发生的历史事实，“亲临”现场，充分“沉浸”于 AR 技术营造出的场景中，从而建立起更为深刻的情感链接和深刻体验，更容易将自己所体验的情感传达给他人，使他人达到“共情”效果。正因为增强现实有着卓越的传达力和沉浸式的体验感，欧洲的《时尚先生》和《壁纸》已经推出了他们的实境增强版杂志。

在中国，用 VR/AR 视角看新闻的方式已经成为近几年对新闻报道方式的一种创新。新华网新闻 VR 团队是中国首个 VR 新闻事业部，设立在新华网融媒体产品中心下，职能包括新闻采编、视频拍摄、后期制作和市场运营四大板块，负责全网 VR 业务及“VR/AR”频道的运营、组织和管理工作。

可以看到，无论是在欧洲还是在国内，当下视听新媒体已经显现出利用“VR/AR”技术进行叙事的发展趋势。

的确，相比于目前平面的视频或图片叙事，AR 游戏叙事更趋向于多维叙事。线性叙事中的线索不再那么重要，而是代之以“场”来讲故事，更加强调的是受众在一个“场”当中的体验。这种多层次、多维度的叙事更能提升互动体验，从而满足受众多种社交化需求。

### 3.3 满足受众社交化需求

扎克伯格认为虚拟现实和增强现实在未来将成为人们日常生活的一部分，虚拟现实有潜力成为最具社交属性的平台。可以预见，未来的 AR、VR 将不仅仅是一项技术，更是一个社交平台。随着 AR、VR 还有人工智能和大数据的发展，未来的人们的社交场景很可能是，当你用手机或人眼内置生物设别系统对着一个人时，可以即时获取她 / 他的基本信息：各大平台的账号和主页，过往履历和图视频信息……

## 结语

AR 技术如今已被影视剧、游戏、房地产、教育、医疗、旅游等诸多领域加以开发运用，在媒体领域也受到极大重视。尤其是作为当下最热的媒体发展趋势的视听新媒体，目前已处于一个关键演化阶段。而 AR 增强现实技术、AR 游戏叙事的运用，无疑为视听新媒体的发展提供了一个新的方向和前景。可以看到，二者的有效结合将在时空限制、体验效果和受众需求方面发挥独一无二的优势。因此，针对“未来基于 AR 技术的下一代视听新媒体到底该怎么玩”这一问题，AR 游戏叙事作为一个视听新媒体与 AR 黑科技融合的产物，以其多维的、非线性的、以“场”来讲故事的叙事特点为未来视听新媒体的创新发展提供了一条可借鉴、可融合的路径。媒

## 参考文献


[1] 刘向东 . 一本书读懂虚拟现实 [M]. 北京：清华大学出版社，2017.

[2] 师北宸 .[EB/OL].https：//www.guokr.com/article/75224/.2011-2019.

[3] 宋海涛，陈韵林，安乐，等 . 虚拟现实 +：平行世界的商业与未来 [M]. 北京：中信出版社，2016.

[4] 罗钢 . 叙事学导论 [M]. 云南人民出版社，1994.

[5] 胡亚敏 . 叙事学 [M]. 华中师范大学出版社，2004.

[6] 李显杰 . 电影叙事学 [M]. 中国电影出版社，2000.

[7] 夏源 . 电视剧交叉式叙事时空研究——以 2016 年热播美剧、韩剧为例 [J]. 当代电视 ,2018（1）.

[8] 卢蓉 . 电视剧叙事艺术 [M]. 北京：中国广播电视出版社，2004.


（作者单位：北京城市学院公共管理学部）